第一階段-師審繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 構想書內容 |
| 遊戲類 | 1.遊戲企畫書  2.PPT  3.Prototype 執行檔  4.試玩影片 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。 * 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。 * 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。 * 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎 * 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效 * 特效設計：粒子、物理、閃電等 * 開發時間表：甘特圖與組員分工 * 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求 * 參考資料：素材收集與分析。 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企畫書  2.PPT  3.動態分鏡腳本扣除片頭片尾3分鐘 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 故事簡介：故事大綱與理念。 * 動畫製作：動畫類型、動畫長度，故事與世界觀。 * 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、 * 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。 * 特效設計：後製作合成 * 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效 * 開發時間表：甘特圖與組員分工 * 參考資料：素材收集與分析。 |
| 影片類 | 1.影片製作企畫書  2.PPT  3.動態分鏡腳本扣除片頭片尾3分鐘  4.試拍影片扣除片頭片尾30秒 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 影片主旨：本片拍攝主要內涵 * 故事說明：劇情故事發展、主要發生事件，拍攝題材時空背景、拍攝地點 * 演員表：角色設定、服裝設定、道具、角色間的關係。 * 劇本：演員對白與段落 * 表現形式：影片類型、敘事手法、影片風格 * 聲音設計：音樂風格、現場收音、配樂、音效 * 拍攝時程表：甘特圖與組員分工 * 拍攝規格：影片規格，拍攝設備，影片長度 |
| 音樂 | 1.音樂製作企畫書  2.PPT  3.樂譜  4.Demo檔 | * 創意發想：創作動機、構思的基礎。 * 簡介：音樂創作內容說明 * 創作說明 * 樂曲架構 * 作曲手法 * 音樂設計：音樂風格、配音、配樂、音效 * 時間表：甘特圖與組員分工 * 使用工具：使用軟體與硬體需求 * 參考資料：素材收集與分析 |

第二階段-公審繳交文件

| 類別 | 繳交內容 | 企畫書內容 |
| --- | --- | --- |
| 遊戲類 | 1.遊戲企畫書  2.PPT  3.Prototype 執行檔  4.試玩影片 | 一、基本概述   * 遊戲名稱 * 創意發想：製作動機、構思的想法。 * 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。 * 功能特色：條列式說明主要功能特色 * 玩家目標：玩家在遊戲中完成哪些任務才代表勝利 * 目標裝置:執行遊戲的平台及硬體需求 * 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎   二、市場分析   * 目標族群：目標族群選定的理由與分析。 * 市場分析：相同類型遊戲的區別與比較   三、遊戲設計內容   * 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。 * 遊戲內容：主線、支線劇本 * 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。 * 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效 * 特效設計：粒子、物理、閃電等 * 遊戲機制：遊戲中設定的各項數值改變、能力參數、升級系統、職業系統、道具系統或卡牌設計…等。   四、開發團隊   * 開發時間表：甘特圖與組員分工 * 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求 * 開發技術評估 * 參考資料：素材收集與分析。 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企畫書  2.PPT  3.3D動畫→  動畫測試影片  4.根據動態腳本的動畫片段 | 一、基本概述   * 基本資料：片名、動畫類型、動畫片長。 * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 故事簡介：故事大綱與理念。 * 故事內容：完整故事文字敘述 * 目標觀眾   二、內容   * 動畫製作：故事與世界觀(文字與圖)、劇情架構(起承轉合)、情緒線。 * 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計(人物個性描述、三視圖、等高圖…等)、場景設計(完整之場景、繪圖或建模之完整圖) * 色彩計畫：場景之色彩情緒 * 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。 * 特效設計：後製作合成 * 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效   三、開發團隊   * 開發時間表：甘特圖與組員分工（導演、製片、剪接、配樂…等。） * 參考資料：素材收集與分析、場景與人物參考資料、參考影片資料與內容分析 * 技術評估 |
| 影片類 | 1.影片製作企畫書  2.PPT  3.影片片段 | 一、基本概述   * 基本資料：片名、影片類型、影片片長。 * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 影片主旨：本片拍攝主要內涵 * 故事說明：劇情故事發展、發生事件，拍攝題材時空背景、拍攝地點 * 故事內容：完整故事文字敘述 * 演員表：角色設定、服裝設定、道具、角色間的關係。 * 劇本：演員對白與段落   二、內容   * 表現形式：影片類型、敘事手法、影片風格 * 聲音設計：音樂風格、現場收音、配樂、音效 * 拍攝時程表：甘特圖與組員分工 * 拍攝規格：影片規格，拍攝設備，影片長度 * 腳本製作：分鏡腳本   三、開發團隊   * 開發時間表：甘特圖與組員分工（導演、製片、剪接、配樂…等。） * 參考資料：素材收集與分析、場景與人物參考資料、參考影片資料與內容分析 * 技術評估 |
| 音樂 | 1.音樂製作企畫書  2.PPT  3.樂譜  4.Demo檔 | 一、基本概述   * 基本資料 * 創意發想：創作動機、構思的基礎。 * 簡介：音樂創作內容說明 * 創作說明 * 樂曲架構   二、內容   * 音樂設計：音樂風格、配音、配樂、音效 * 作曲手法 * 樂譜   三、開發團隊   * 時間表：甘特圖與組員分工 * 使用工具：使用軟體與硬體需求 * 參考資料：素材收集與分析 |

第三階段-展覽繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 成果報告內容（展覽後一周繳交紙本） |
| 遊戲類 | 1.遊戲企畫書  2.Prototype 執行檔  3.試玩影片 | 一、基本資料   * 同第二階段企畫書之「一、基本概述」 * 市場分析－同第二階段企畫書之「二、市場分析」 * 開發團隊與分工   二、內容   * 同第二階段企畫書之「三、遊戲設計內容」 * 遊戲操作說明   三、成果   * 成果檢討   四、預計參賽目標 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企畫書  2.完整動畫 | 一、基本資料   * 同第二階段企畫書之「一、基本概述」 * 開發團隊與分工   二、內容   * 同第二階段企畫書之「二、內容」 * 遊戲操作說明   三、成果   * 成果檢討   四、預計參賽目標 |
| 影片類 | 1.影片製作企畫書  2.完整影片 | 一、基本資料   * 同第二階段企畫書之「一、基本概述」 * 開發團隊與分工   二、內容   * 同第二階段企畫書之「二、內容」 * 遊戲操作說明   三、成果   * 成果檢討   四、預計參賽目標 |
| 音樂 | 1.音樂製作企畫書  2.樂譜  3.Demo檔 | 一、基本資料   * 同第二階段企畫書之「一、基本概述」 * 開發團隊與分工   二、內容   * 同第二階段企畫書之「二、內容」 * 遊戲操作說明   三、成果   * 成果檢討 * 四、預計參賽目標 |